тактику опережения событий, не только создавать событийный «феномен», но и способствовать навязыванию журналистам «правил игры», так как предоставляют им возможность говорить как бы от имени общественного мнения, основанного на результатах опросов. Именно поэтому, в ряде стран введена заслуживающая внимания практика - публикуя результаты социологических исследований, так или иначе имеющих отношение к выборам и политическим кампаниям, масс-медиа, помимо прочего обязаны указывать - кто заказал опрос и кто оплатил его публикацию.

Человек сам по себе – существо социальное, соответственно «поведение людей не может не зависеть от теорий, которых они сами придерживаются... наше представление о человеке влияет на поведение людей, ибо этим определяется, что каждый из нас ждет от другого... представление способствует формированию действительности»[1, с.30]. Однако и абсолютизировать силу воздействия соцопросов не следует. Ведь построить талантливую политическую кампанию, слепо следуя лишь данным социологических опросов, может просто не получиться. В качестве наглядной иллюстрации этого можно привести слова президента США Гарри Трумена: «Интересно, как далеко бы продвинулся Моисей, если бы начал проводить опрос в Египте? Что бы проповедовал Иисус Христос, если бы он провел опрос в Израиле? Как далеко продвинулась бы Реформация, если бы Лютер провел опрос? Важен не сам опрос или сиюминутные настроения общественности. Эпохи в истории мира делают люди — смелые, честные, верящие в правоту своего дела».

Библиографические ссылки

1. Шиллер Г. Манипуляторы сознанием. М.: Мысль, 1980.

ЛИЧНОСТНАЯ ТРАНСФОРМАЦИЯ В УСЛОВИЯХ ВИРТУАЛЬНОГО ИГРОВОГО ПРОСТРАНСТВА

Д.С. Мальцева

*Белорусский государственный университет,
Ул.Кальварийская, 9, 220004, Минск, Беларусь
daryamaltseva@gmail.com*

Научный руководитель: Купчинова Т.В., кандидат социологических наук, доцент

Исследование формирования личностной идентичности и личностной трансформации имело место со времен Аристотеля. В обществе постмодерна с углублением проникновения информационных технологий в жизнь общества в практику бытия вошла виртуальная реальность. Для современного игрового виртуального пространства характерны социальные процессы, нормы и порядки, которые являются значимыми для индивида, погруженного в данное пространство.

Так, виртуальное игровое пространство стало не только средством проведения досуга, но и средой личностной трансформации вовлеченных в нее индивидов. Актуальность изучения трансформации личности в виртуальном игровом пространстве обусловлена возрастающей ролью игровой индустрии в повседневности, а также возрастающим жанровым разнообразием игр.

Ключевые слова: личностная идентичность; личностная трансформация; виртуальное пространство; игра; конструирование идентичности.

Игровой мир – особый мир значений и смыслов, исследование которого носит междисциплинарный характер. Виртуальное игровое пространство не только позволяет переместиться в иные миры, исторические периоды, приобрести уникальные способности, но и расширяет границы для социальных взаимодействий и дает возможность непосредственно участвовать в построении механизмов социального взаимодействия в игровой среде. Немаловажно и конструирование желаемого внешнего облика персонажа в игровом виртуальном пространстве включая выбор гендерной и расовой принадлежности, а также происхождения и истории героя.

Особенностью виртуальных игровых пространств является заимствование содержания и механик из трудовой деятельности и социокультурных практик повседневности того ли иного народа. Так важной частью игровых миров в целом и виртуальных игровых пространств, в частности, являются нарративы, которые конструируют повествование и общую историю мира [1].

Виртуальная игра, благодаря своим временным и пространственным возможностям, позволяет за короткий период перепробовать, примерить на себя разные роли, освоить эмпирически окружающий мир, через уподобление предметам, вещам, объектам окружающего мира. Игровой мир также имеет свои нормы и правила, которые обеспечивают нужное действие игры и могут отличаться от тех, которые приняты за пределами игрового мира. Несогласный с правилами и нормами не имеет возможности продолжать игру. Действие в пределах установленных правил заставляет игроков находить выход из ситуаций в рамках определенных границ. С одной стороны, подражание, а с другой – интерпретация и способствуют вовлечению и реальному проживанию субъектом конкретной игровой роли.

Необходимо отметить, что для игрового виртуального пространства характерна трансмедийность. Под этим понимается процесс деления информации (или истории) и распространение ее на множестве различных платформ таким образом, чтобы на каждой из них передавалась только часть всей информации. Так, для полного погружения в игровой мир

используется не только игра как таковая, вместе с непосредственными игровыми взаимодействиями применяются взаимодействия на других платформах. Виртуальное игровое пространство может дополняться за счет выпуска литературных произведений, фильмов, анимационных роликов и других материалов, раскрывающих историю игрового мира. Так виртуальное игровое пространство имеет воплощение не только непосредственно в самом себе, но и в других измерениях, где игрок может все еще оставаться причастным к игровому миру, хотя и находясь за его пределами. Также стоит отметить, что посредством использования атрибутики игры за ее пределами игрок идентифицирует себя как часть того или иного игрового мира перед индивидами, которые не причастны к игре.

Игра сама по себе является всеобщим принципом конструирования личностной идентичности, основываясь на том, что она служит способом понимания себя посредством развертывания в игровом действии своего отношения к «Другому». Согласно Й. Хейзинге актер или же игрок, находящийся уже как бы за пределами обычного мира благодаря надетой маске, «сам словно бы перемещается в иное «я», которое он уже не представляет, а осуществляет, воплощает» [2]. Данная особенность игры и позволяет трактовать ее как способ конструирования личностной идентичности посредством деятельностного развертывания собственного «Я», хотя и осуществляющегося в форме другого «Я», так как в процессе деятельностного развертывания «Другого» личность реализует и свои возможности. Подтверждение этому мы находим в герменевтике Х.Г. Гадамера, который видит суть игры в «самоизложении, самоизображении» субъекта [3].

Концепты теорий игры З. Фрейда, построенные на реализации вытесненных желаний, прежде всего, указывают на идентификационные возможности игровых практик, позволяющих реализовывать в игре то, что не удастся в повседневности. Как реальная прикладная действительность, игра редко в данном контексте приносит самодостаточность и полноценность, она чаще является не способом жизни, а становится убежищем от нее. Также это применимо и к виртуальному игровому пространству, что выделяет и М. Гриффитс. В исследовании М. Гриффитса проведенного в 1998 г., выделено два типа мотивационного поведения, привлекающего людей к компьютерной игре, виртуальному миру. Первый тип игрока играет ради получения удовольствия от игры, ему интересны игровые механики, достижения, победы и игровой прогресс. Индивид при этом не отказывается от других форм реальности, игра не является для него центральным элементом существования. Игра – досуг, развлечение,

приятное времяпрепровождение, способствующее самопознанию, самовыражению, саморазвитию и тренингу определенных умений. Второй тип игрока ориентирован на эскапизм. Он более активно вовлечен в игровой мир, часто воспринимая его как единственную значимую реальность. Переход в данный тип может быть вызван травматическими событиями в других сферах, а также коммуникативными проблемами [4].

Важно подчеркнуть, что в игре достигается двойное понимание, так как в ней всегда осуществляется воспроизводство, с одной стороны, разнообразных социокультурных практик, а с другой – собственного опыта субъекта. В результате индивид овладевает сразу двумя пониманиями: пониманием воспроизводимого в игре социокультурного содержания, например, той или иной игровой роли, и пониманием себя в этой роли [1]. Таким образом, специфика игры как способа конструирования личностной идентичности состоит в том, что понимание себя и другого происходит через собственное проживание и бытие в определенной социокультурной ситуации. Благодаря этому в игре осуществляется преодоление собственной ограниченности, расширяются ценностно-смысловые и содержательные горизонты личности.

Игра способствует деятельностному выявлению личностных возможностей, так как благодаря перемещению в другое Я играющий как бы обращается к другому миру – миру возможного, открывается навстречу ему, приобретает способность саморазвития. Кроме того, важнейшая характеристика игры как способа конструирования личностной идентичности состоит в том, что она является моделью взаимопонимания, так как игр в одиночку не бывает. Согласно Г. Гадамеру, чтобы игра состоялась «другой» не обязательно должен в ней действительно участвовать, но всегда должно наличествовать нечто, с чем играющий ведет игру и что отвечает на встречный ход игрока» [5]. Поэтому игра в своей глубинной основе разворачивается как движение навстречу, требующее ответного хода, что соответствует структуре диалога: вопрос – ответ. При этом ни вопрос, ни последующий ответ не известны заранее. Они являются результатом выбора играющего, который осуществляется в ситуации игры.

Особую значимость игре как способу конструирования личностной идентичности придает ее творческий характер. Она предполагает реализацию либо собственного замысла, либо замысла автора. Как осуществление собственного замысла игра означает свободное проявление сил и способностей, развертывание творческих потенций личности. Если в игре реализуется авторский замысел, то играющий выступает как интерпретатор и соавтор, осуществляющий творческое воспроизведение

авторского замысла. Как форма креативности игра обладает способностью к неисчерпаемости смыслов и, следовательно, расширяет ценностно-смысловые горизонты личности, являясь не только средством развития ее творческих способностей, но и средством ненасильственного воспитания, самовыражения и самопознания, средством экспериментирования с собственной идентичностью [6, с. 36-39].

Каждый игрок, прежде всего, манипулирует самим собой, перестраивается, изменяется в соответствии с новыми реалиями и правилами. Инновационное в человеческой жизнедеятельности происходит от иррациональной установки игры, которая способствует тому, что играющий верит (или не верит) во все, что происходит в сюжете игры, и выходит в своих фантазиях за ее рамки. Раз за разом, проигрывая одну и ту же ситуацию, индивид не только закрепляет свои знания, но и совершенствует навыки. Он не живет игрой ради приобретения подготовки к жизни, а в ходе игры естественно приобретает данную подготовку, так как у него возникает потребность разыгрывать именно те действия, которые для него непривычны, что способствует более глубокому самопознанию, самопониманию и более адекватному осознанию личностной идентичности.

Библиографические ссылки

1. Беляева Л.А. Игра как выражение практически-поведенческой модели понимания. Проблема понимания в педагогической деятельности // Екатеринбург: УГЛУ, 2016. 131 с.
2. Хейзинга Й. Homo Ludens // М.: Прогресс Традиция, 1997. 416 с.
3. Гадамер Х. Г. Истина и метод: Основы философской герменевтики // М.: Прогресс, 1988. 704 с.
4. Griffiths M. D. Internet addiction: Internet fuels other addictions // Student British Medical Journal, 1999. V. 7. P. 428–429.
5. Новикова О. Н. Игра как способ конструирования личностной идентичности // Образование и наука, 2012. №5. 10 с.
6. Макаров М. Л. Основы теории дискурса // М.: ИТДГК «Гнозис», 2003. 280 с.